

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

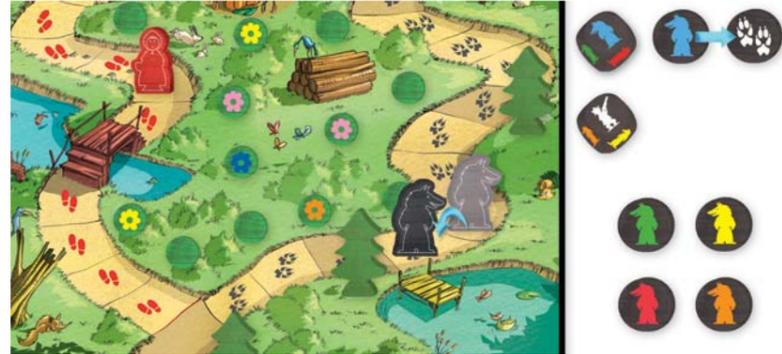
escaleajeux@gmail.com



Cas particulier - le chasseur :

Si le joueur obtient un chasseur en lançant le dé, son tour de jeu prend immédiatement fin. Dans ce cas le Loup doit reculer d'une case et c'est au tour du petit Chaperon Rouge de jouer.

Exemple : le dé indique la couleur bleue. Hector retourne le pion « Loup » bleu et décide de continuer de jouer. Il relance le dé et obtient le chasseur. Hector a perdu, il est donc obligé de s'arrêter de jouer. Le Loup recule d'une case ! Et c'est maintenant au tour du petit Chaperon Rouge de jouer.

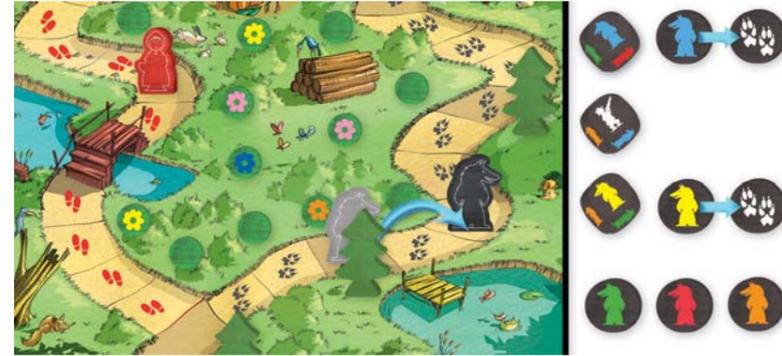


Cas particulier - les sapins :

Il existe néanmoins une exception pour échapper au chasseur. Si le Loup se trouve au début de son déplacement sur une des

cases sapin, on ne tient pas compte du résultat chasseur et on relance le dé.

Exemple : le dé indique la couleur bleue. Hector retourne le pion « Loup » bleu et décide de continuer de jouer. Il relance le dé et obtient le chasseur. Le Loup se trouve sur une case protégée par un sapin, Hector peut continuer à jouer. Il relance le dé et obtient la couleur jaune. Il retourne donc le pion « Loup » jaune face empreinte visible. Il décide de s'arrêter. Deux faces empreintes sont visibles, il avance donc de deux cases.



Fin de la partie :

Le premier joueur à atteindre la porte de la maison de la Grand-Mère a gagné !

Le petit Chaperon Rouge



Pour 2 joueurs ou équipes de joueurs à partir de 5 ans.

Règle de jeu

Qui sera le plus rapide pour atteindre la maison de la Grand-Mère ?

Le Loup ou le petit Chaperon Rouge ?

Un jeu de mémoire, de hasard et de prise de risque.

But du jeu :

Etre le premier à atteindre la maison de la Grand-Mère.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 6 figurines en bois : 1 petit Chaperon Rouge, 1 Loup et 4 sapins.
- 12 pions « Fleur » en bois.
- 5 pions « Loup » en bois.
- 1 dé rouge (avec 5 couleurs et un oiseau)
- 1 dé noir (avec 5 couleurs et un chasseur)

Préparation du jeu :

Le plateau est posé au centre de la table.

Placez les 12 pions « Fleur » face cachée sur les 12 emplacements ronds situés au centre du plateau.

Les 4 sapins sont posés sur les 4 rectangles situés près du chemin de droite.

Le petit Chaperon Rouge et le Loup sont placés sur la case Départ (croisement des chemins au bas du plateau).

L'un des joueurs (ou équipe) joue le petit Chaperon Rouge, l'autre prend le Loup.

Le petit Chaperon Rouge prend le dé rouge, le Loup le dé noir et les cinq pions « Loup » qu'il aligne devant lui face loup visible.

Déroulement du jeu :

Les deux joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le petit Chaperon Rouge.

1) Tour du petit Chaperon Rouge :

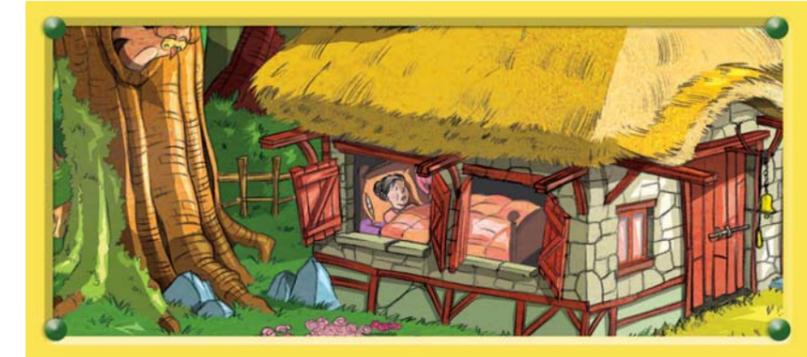
Le petit Chaperon Rouge traverse les bois en empruntant le chemin de gauche pour rejoindre la maison de la Grand-Mère. Son avancée est déterminée par les fleurs qu'elle trouve en chemin. C'est un jeu de mémoire...

Le joueur lance le dé rouge et retourne l'un des pions « Fleur » face visible.

a) Si la fleur découverte est de la couleur indiquée par le dé, le petit Chaperon Rouge avance d'une case sur le chemin, le pion demeure face visible jusqu'à la fin de la partie et le joueur relance le dé.

b) Si la fleur découverte n'est pas de la couleur indiquée par le dé, le petit Chaperon Rouge n'avance pas, le pion « Fleur » est remis face cachée et c'est maintenant au tour du Loup de jouer.

Attention : les cases sont déterminées par les empreintes de pas. Il y en a 12 du côté du Chaperon rouge (le pont n'est pas une case !) et 15 du côté du Loup.



Cas particulier :

- Si le dé indique la couleur blanche, le joueur annonce une couleur de son choix puis retourne un pion « Fleur ».

- Si le dé indique l'oiseau, le petit Chaperon Rouge joue avec lui, son tour de jeu prend immédiatement fin. Le joueur peut néanmoins regarder la face cachée d'un pion « fleur » et reposer le pion face cachée.

- Si les 3 fleurs de la même couleur sont déjà face visible et que le joueur obtient à nouveau cette couleur, il relance le dé.



Exemples :
A) Adèle lance le dé et obtient la couleur jaune. Elle retourne un pion « fleur » qui est également jaune. Bravo ! Le petit Chaperon Rouge avance d'une case sur le chemin et la fleur jaune reste visible jusqu'à la fin de la partie.
 Adèle continue de jouer et relance le dé et obtient la couleur rose. Elle retourne un nouveau pion « fleur » et découvre une fleur rose. Bravo ! Le petit Chaperon Rouge avance encore d'une case sur le chemin et la fleur rose reste visible jusqu'à la fin de la partie.

Lancer de dé n°1

 Lancer de dé n°2




Adèle relance le dé et obtient maintenant la couleur blanche. Elle annonce « bleu » et retourne une fleur orange. Elle a perdu ! Le Chaperon Rouge reste à sa place, la fleur orange est remise face cachée et c'est maintenant au Loup de jouer.

Lancer de dé n°3




B) Adèle lance le dé et obtient la couleur bleue. Elle retourne un pion « fleur » et découvre une fleur bleue. Bravo ! Le petit Chaperon Rouge avance d'une case sur le chemin, la fleur bleue reste visible jusqu'à la fin de la partie et Adèle relance le dé. Cette fois, elle obtient l'oiseau ! Adèle regarde un pion « fleur » et le repose face cachée. Son tour est terminé et c'est maintenant au Loup de jouer.

Lancer de dé n°1

 Lancer de dé n°2




2) Tour du Loup :

Le Loup emprunte en courant le chemin de droite pour arriver chez la Grand-Mère avant le petit Chaperon Rouge mais attention, il ne faut pas aller trop vite ! C'est un jeu de quitte ou double ...

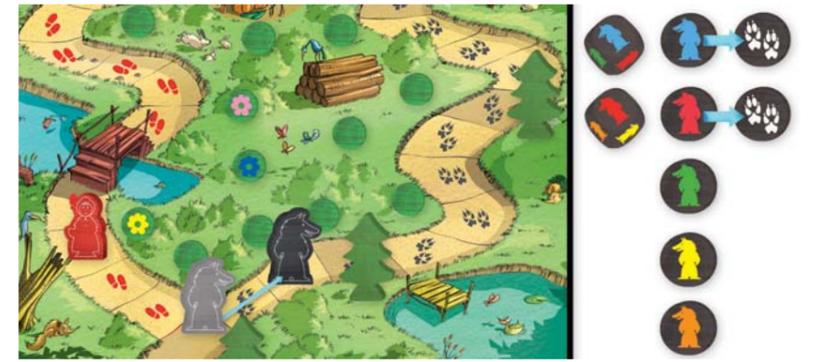
Le joueur lance le dé noir et retourne le pion « Loup » de la couleur correspondante, face empreinte visible. Après chaque lancer de dé, il a le choix soit de s'arrêter de jouer, soit de relancer le dé !

Quand le joueur décide de s'arrêter, le loup avance d'autant de cases qu'il y a de faces « empreintes » visibles.

Mais Attention ! Si le dé indique la couleur d'un pion Loup déjà retourné, il perd tout. Son tour prend fin et il n'avance d'aucune case. Mieux vaut savoir s'arrêter à temps !

Exemples :

A) Le dé indique la couleur bleue. Hector retourne le pion « Loup » bleu du côté empreinte et choisit de relancer le dé. Le dé indique la couleur rouge, Hector retourne le pion « Loup » rouge face empreinte visible et choisit de s'arrêter. Le loup avance donc de 2 cases et c'est au tour du petit Chaperon Rouge de jouer.



B) Le dé indique la couleur bleue. Hector retourne le pion « Loup » bleu face empreinte visible et choisit de relancer le dé. Le dé indique la couleur verte, il retourne donc le pion « Loup » vert face empreinte visible et décide de relancer le dé et obtient à nouveau le bleu. Malheureusement le pion « Loup » bleu a déjà été retourné. Hector a perdu, et son tour prend immédiatement fin. Le Loup n'avance d'aucune case ! C'est maintenant au tour du Chaperon Rouge de jouer.



Une fois le tour du Loup terminé, les pions « Loup » sont remis face loup visible.